

JORNADA INSTITUCIONAL

Febrero 2023

Día 3

JORNADA INSTITUCIONAL

3° día - Febrero 2023

Educación Artística en el Nivel Inicial

Agenda del día:

Primer Momento: **Mirar el mundo desde los lenguajes artísticos (60 minutos)**

Segundo Momento: **El mapa del pensamiento artístico (40 minutos)**

Tercer Momento: **La instalación como espacio simbólico para el juego y el arte (40 minutos)**

Introducción

Esta jornada tiene como objetivo principal, reflexionar sobre la importancia que tiene la Educación Artística en el Nivel Inicial, como generadora de experiencias que convierten a las salas en un espacio de descubrimiento, de intensa exploración y de preguntas, de libertad e imaginación, de interacción, de producción y fantasía.

Primer momento: Mirar el mundo desde los lenguajes artísticos

Invitamos a realizar la siguiente rutina de pensamiento: **“3,2,1 Puente”** a partir de la siguiente frase: **“Educación artística en el Nivel Inicial”**. En forma individual piensa en 3 ideas, 2 preguntas y 1 imagen o metáfora (visual, sonora, corporal). Anotarlas en la parte izquierda y conservar el gráfico hasta el final de la jornada, donde vamos a completar esta actividad.

RUTINA DE PENSAMIENTO 3-2-1 PUENTE



A continuación les proponemos leer el siguiente texto para analizar y reflexionar. Anoten las ideas que consideren importantes.

Durante los primeros años de escolaridad, las infancias inician el camino del aprendizaje como una aventura de exploración del mundo que los rodea, viviendo en un estado permanente de alerta, curiosidad, interés y asombro. Nada les es indiferente: sabores, colores, olores, movimientos, gestos y sonidos actúan sobre sus experiencias transformándose en estímulos poderosos y fuentes inacabables de preguntas y descubrimientos maravillosos.

Hoy las infancias viven en un mundo que los desafía a enfrentar estímulos cada vez más variados e intensos. Frente a ello, la escuela tiene a su alcance la posibilidad de convertir los espacios educativos en contextos acogedores y potenciadores de sus capacidades cognitivas, sociales, emocionales y afectivas.

En el Nivel Inicial, se promueve la alfabetización múltiple de las infancias menores de 6 años, en el marco de sus desarrollos personales y sociales, se la considera en sentido amplio e integral. El proceso de alfabetización, no solo se circunscribe al área de lengua, sino al conjunto de saberes que implican el contacto con una diversidad de lenguajes: matemáticos, tecnológicos, científicos, artísticos, corporales, entre otros. En este enfoque, la enseñanza no parte de las lógicas disciplinares sino que se estructura desde el carácter globalizador de la experiencia infantil, donde la propuesta se nutre y enriquece desde la mirada que aporta cada disciplina.

¿Qué importancia tienen los Lenguajes Artísticos en el Nivel Inicial? ¿Cómo contribuyen a la formación integral de las infancias ?

El arte es un campo de conocimiento, productor de imágenes ficcionales y metafóricas, que portan diversos sentidos sociales y culturales. Esto constituye una visión que supera la concepción del arte como un mero espacio para la libre expresión o sólo para el desarrollo de técnicas que ponen en juego habilidades motoras. Los lenguajes artísticos (artes visuales, teatro, música, danza, artes audiovisuales) posibilitan a las infancias nuevas formas de representar la realidad e imaginarla a partir de la exploración y el juego, involucrando lo sensorial, lo emocional y lo cognitivo a través del empleo de diversos materiales e instrumentos. La exploración de procedimientos técnicos y compositivos, apelan a pensar en qué es lo que se está haciendo y qué es lo que se quiere decir.

Para las infancias el arte y el juego son parte indisoluble de su vida y se convierten en el territorio para la ficción y la imaginación. La realidad se juega y se representa para conocerla, comprenderla, aprenderla, transformarla y recrearla.



Nos paramos a pensar

Si pensamos en las salas del Nivel Inicial teniendo en cuenta el potencial de la Educación Artística para el desarrollo integral de nuestros estudiantes, es importante tomarnos unos minutos para mirarnos, mirar nuestra práctica, revisar nuestras propuestas, e intentar responder las siguientes preguntas:

¿Qué lugar tiene el arte dentro de la sala? ¿Cómo se integran los lenguajes artísticos en las propuestas de enseñanza?

Segundo momento: El mapa del pensamiento artístico

Las actuales concepciones de educación artística suponen, en este marco, el aprendizaje de saberes que deben ser desarrollados de manera sistemática y progresiva desde experiencias lúdicas que incluyen la exploración, experimentación y la indagación en espacios de producción y reflexión.

A continuación, compartimos ocho tipos de pensamiento que desempeñan un papel fundamental en la comprensión del arte, se presentan en forma circular porque las distintas

capacidades se trabajan en forma conjunta, o sea se desarrollan de manera integrada, no lineal.



Observar – escuchar: a partir de la observación y escucha atenta y sostenida, los estudiantes aprenden a mirar y escuchar en detalle y prestar atención a los contextos visuales y sonoros, y así poder describir, conocer sus componentes, sus características, identificar detalles o reconocerlo en su totalidad. Y se convierte en un punto de partida para comprender las organizaciones y /o composiciones visuales, sonoras, corporales; descubrir cómo se relacionan los elementos de los lenguajes, advertir rasgos, indicios e intencionalidades. La profundidad que alcance la escucha y la observación, ampliará el campo perceptual y brindará elementos para la actividad creadora.

Indagar y explorar: explorar de forma lúdica materiales, herramientas, organizaciones compositivas, etc. amplían el conocimiento y son una valiosa oportunidad para aprender de los errores y accidentes. La curiosidad y la capacidad de cuestionamiento movilizan la intención de aprender. La indagación se relaciona con el preguntarse y hacer preguntas. Nuestra motivación a aprender puede estar motorizada por buenas preguntas. De igual manera, todo el proceso de comprensión se nutre constantemente de preguntas que nos mantienen cognitivamente en movimiento.

Producir-crear: aprender a crear obras que representen una idea, un sentimiento o un significado personal o grupal. Enseñar a los estudiantes a ir más allá de la habilidad técnica para realizar producciones metafóricas, poéticas, simbólicas, ficcionales desde su propia voz o visión personal o colectiva. Exhibir las producciones es una instancia importante dentro de la producción artística, estableciendo conexiones fuera del aula y enseñar a los estudiantes a relacionar sus proyectos con el campo artístico.

Reflexionar-evaluar: la reflexión tiene un carácter transversal, en tanto se realizan lecturas críticas en las instancias de percepción y producción. Implica el conocimiento en la acción durante la ideación y composición. Y separados de la producción, realizando análisis crítico e interpretaciones de las producciones propias y ajenas. Los estudiantes son alentados a pensar, hablar y escribir sobre obras de arte y sus propios procesos de creación artística. Los docentes inicialmente modelan y fomentan esta forma de pensar. La reflexión no verbal, por supuesto, también ocurre y es evidente en borradores, estudios y pasos previos al producto final.

Conocer y utilizar: aprender a usar herramientas, utilizar materiales e instrumentos. Conocer y aprender los elementos del lenguaje: color, forma, sonido, espacio, textura, etc. Aprender a cuidar las herramientas, los materiales y el espacio de trabajo.

Comprender y contextualizar: promover espacios para acercar obras de arte a los estudiantes para promover nuevos conocimientos, disfrutar y construir otros sentidos. Esto les permitirá reconstruir los procesos relacionando la idea, modos, medios de producción y los resultados obtenidos, desarrollando capacidad de anticipación (“qué y cómo hacer”) en función de sus ideas. Este proceso apuntará al enriquecimiento del repertorio visual, musical y teatral para así superar estereotipos y convencionalidades estéticas establecidas. Cuando nos referimos a la contextualización estamos hablando de la dimensión espacial y temporal de las producciones artísticas y culturales y cómo se resignifican o toman otro sentido en contextos y entornos diferentes. Desde este enfoque relacional, las producciones artísticas son manifestaciones socio-culturales que surgen en determinadas condiciones de producción, circulación, y consumo.

Idear-imaginar: formar imágenes mentales y usarlas para guiar acciones y resolver problemas. La ideación es una etapa importante del pensamiento divergente, donde se consideran múltiples dimensiones en función de la tarea, lo que permite visualizar distintas formas y maneras de resolución. Esta etapa no sólo es el inicio sino que se desarrolla a lo largo del proceso de producción, a medida que avanza, los estudiantes observan y

reflexionan para realizar ajustes y vuelven a imaginar elaborando nuevas ideas para continuar.

Compromiso-persistencia: los estudiantes trabajaban en proyectos durante períodos sostenidos a lo largo del tiempo, lo que requiere compromiso y la responsabilidad para finalizarlos. La persistencia significa enfrentar desafíos y ver los errores como oportunidades de aprendizaje. Los artistas son apasionados de sus trabajos, esta pasión impulsará el compromiso, los docentes diseñarán escenarios de aprendizaje desafiantes.



Nos paramos a pensar

A partir del mapa del pensamiento artístico les proponemos responder las siguientes preguntas:

- ¿Qué recorridos por este mapa favorecemos en nuestras clases?
- ¿Cuáles de estos tipos de pensamientos hemos favorecido más?
- ¿Cuáles hemos omitido o subestimado en nuestras propuestas?
- ¿Qué tipo de pensamiento forma parte de una rutina consciente en mi clase?
- ¿Qué tipo de pensamiento favorezco a la hora de evaluar?
- ¿Qué otro tipo de pensamiento se desarrolla en las clases de arte que esté ausente en el esquema?

Tercer momento: La instalación como espacio simbólico para el juego y el arte

“Una instalación es un espacio de interacción simbólica, un lugar que permite, da acceso y sostiene el símbolo desde su configuración inicial, ya que, al igual que los artistas, los educadores son gestores de la intencionalidad, pero siendo conscientes de que su rol es proponer y el de los niños disponer. Un verdadero ecosistema lúdico organizado por el adulto para provocar, desde un orden inicial y una propuesta estética concreta, su deconstrucción,

transformación y nueva reconstrucción por parte de los niños a través del juego compartido” (Abad Molina; Ruíz de Velasco Gálvez, p. 45)¹.

La sala, al igual que los lugares que habitamos cotidianamente, es un espacio que con el tiempo se vuelve familiar. Como parte de la rutina, la sala debe transformarse en espacio que estimule el aprendizaje, desde el asombro, la curiosidad y la indagación. Como dicen Abad Molina y Velasco Gálvez, “para diseñar un ambiente hay que pensar en la configuración de los espacios, los materiales que se ofrecen, las relaciones que se propician y, en nuestro caso, el sentido simbólico. El medio en el que el niño se desenvuelve promueve, facilita o potencia determinadas acciones y condiciona un determinado tipo de relación e intercambio”. ¿Cómo es la sala? ¿Qué posibilidades ofrece?

La construcción de espacios simbólicos estéticos y artísticos potencian y estimulan el juego, la participación, exploración, producción, reflexión y la experiencia estética. Desde el arte, las infancias experimentan nuevas formas de mirar la realidad, comprenderla y accionar sobre ella. Allí juegan y también colaboran entre sí generando momentos de comunicación, relaciones de respeto transitando y transformando el espacio, estimulando la percepción, lo sensorial, la imaginación, la producción y la reflexión. En este sentido, las instalaciones también “posibilitan la aparición de los juegos pre-simbólicos: construir, destruir, llenar-vaciar, aparecer-desaparecer, etc., que evolucionan hacia el juego simbólico que los objetos evocan y promueven” (Abad Molina; Ruíz de Velasco Gálvez, p. 47) .

Arte contemporáneo en el aula. Producciones artísticas que inspiran

A modo de ejemplo, se presenta un conjunto de obras, que sirven como disparadores creativos, no para copiarlas sino como referentes a partir de los cuales cada docente construya sus propios espacios para generar aprendizajes, teniendo en cuenta las características de su contexto, inquietudes, necesidades, edad y sala.

Algunas utilizan los elementos de la naturaleza (tierra, arena, piedras, hojas, flores, ramas, etc.) como material y el entorno como soporte. Otras intervienen los espacios públicos abiertos o cerrados, con elementos y materiales con diversas características, generando instalaciones sonoras. Como podemos observar los materiales y objetos que se utilizan no son costosos, son pensados y seleccionados de acuerdo a la intencionalidad de la obra.

¹ Ruíz de Velasco Gálvez, Ángeles - Abad Molina, Javier. (2016). LUGARES DE JUEGO Y ENCUESTRO PARA LA INFANCIA. Revista Iberoamericana de Educación, vol. 71 (2016), pp. 37-62 - OEI/CAEU 3737.









Manos a la obra

Para finalizar este recorrido les proponemos diseñar y planificar una instalación, que resignifique el espacio de la sala para generar experiencias significativas y potentes que estimulen el aprendizaje y el pensamiento.

Transformando la sala en un espacio para el juego y el arte.

Al momento de elegir los objetos para realizar una instalación, hay que explorar sus posibilidades, las materialidades no están dispuestas al azar, cada objeto guarda en sí mismo objetivos y su relación con los demás, construye una narrativa. En este sentido, la elección y colocación de los objetos resulta fundamental por su aporte al sentido estético de la instalación y a las posibilidades de juego que promueve. Por sus diferentes cualidades, los objetos son portadores de una «idea» que el niño desvela a través del juego. Por todo esto, se debe pensar ¿Qué va a suceder en la instalación? ¿Qué aprendizajes se quieren desarrollar? ¿A partir de la estimulación de qué sentidos? ¿Cómo? ¿Qué objetos son afines a los objetivos? ¿Cómo dialogan entre sí? Estas preguntas permiten que la instalación sea consistente, clara y objetiva y que no se diluya en la mera exploración y movimiento de los objetos.

También es importante repensar el formato de registro y documentación de las producciones de los estudiantes. ¿Qué otro formato pueden utilizar además de la carpeta? ¿Que es importante registrar y documentar? ¿Cómo se transforma este formato en una herramienta valiosa para generar metacognición?

En la carpeta con material para ampliar y profundizar, encontrarán una guía para planificar la actividad. Las y los alentamos a concretar la propuesta los primeros días de clase.

Llegamos al final de la jornada.

Las y los invitamos a completar la actividad de inicio. Luego de la lectura, reflexión y actividades realizadas hemos transitado por el puente del "pensamiento artístico". Ahora piensa 3 ideas, 2 preguntas y una imagen (visual, sonora o movimiento) y completa la parte derecha del puente. Una vez terminado, saca una foto y guárdala para el formulario de reflexión.

Para finalizar la jornada, completen el siguiente formulario:

<https://forms.gle/VtCCbM73NshF2riSA>

Material para ampliar y profundizar

[https://drive.google.com/drive/folders/1C8KqQQ3DWxJgoiNCGXZbOi8HiQy4aKn9?usp=share link](https://drive.google.com/drive/folders/1C8KqQQ3DWxJgoiNCGXZbOi8HiQy4aKn9?usp=share_link)

Bibliografía

Ruiz de Velasco Gálvez, Ángeles - Abad Molina, Javier. (2016). LUGARES DE JUEGO Y ENCUENTRO PARA LA INFANCIA. Revista Iberoamericana de Educación, vol. 71 (2016), pp. 37-62 - OEI/CAEU 3737.

Abad Molina, Javier -Ruiz de Velasco Gálvez, Ángeles. (2016) Lugares de juego y encuentro para la infancia. Revista Iberoamericana de Educación, vol. 71, pp. 37-62. ISSN-e 1681-5653, ISSN 1022-6508. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5538377>

Berdichevsky, P. (2016). *Cuando los niños miran. Educación, arte y cultura visual*. Uruguay. Camus Ediciones.

Cabanellas, Clara. (2014). *Ambientes para la infancia: escuelas entre experiencia y proyecto*. Disponible en: <http://redaberta.usc.es/reladei/index.php/reladei/article/view/182>.

Listado de imágenes

Imagen 1. Marañón, Yamila. (2012). "Xumec- El laberinto del Sol". [Land art: piedra y ripio, 3000 m2]. Parque de la Artes Marañón, Uspallata, Mendoza. Recuperado de página web del artista: disponible en: <http://www.yamyla.com.ar/p/laberintos.html> [Consultado el 14/12/22]

Imagen 2. Kardo Kosta. "Cuatro Estaciones". Land Art. 2009-2011 disponible en: <https://issuu.com/kardokosta/docs/landar> [Consultado el 14/12/22]

Imagen 3 Diana Campos. ArteInSitu. "Jardines". Intervenciones Reserva Costa Atlántica. Río Grande. Tierra del Fuego. disponible en: <http://dianaartes.blogspot.com/2014/03/proyecto-jardines-intervenciones.html> [Consultado el 14/12/22]

Imagen 4. Colectivo Araña Galponera

Imagen 5. Mónica Casella. "Oleada de conciencia" disponible en: https://www.bioguia.com/ambiente/instalacion-bioferia_47144665.html [Consultado el 14/12/22]

Imagen 6. Angelica Heckl. Aguayo comestible. 2001. Disponible en:

<http://cimientosperformance.blogspot.com.ar/2012/11/eat-art.html> [Consultado el 14/12/22]

Imagen 8. Ideas de tableros sonoros, juegos de patio, recreo al aire libre. [Consultado el 31/01/23]

<https://ar.pinterest.com/sancainzos/sonoro-tableros/>

Imágenes 9, 10, 11 y 12. Espacios lúdicos Disponibles en: WEB <https://www.cck.gob.ar/> [Consultado el 14/12/22]